

**APLIKASI PENJUALAN *GRIPTAPE* DENGAN
MENGUNAKAN *INFINITEMONKEYS*
(Studi kasus di TOKO LUCKER)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata I
Pada Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

DEDDY FAIZAL ARIFianto

NIM: L200080093

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI PENJUALAN *GRIPTAPE* DENGAN
MENGUNAKAN *INFINITEMONKEYS*
(Studi kasus di TOKO LUCKER)**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

DEDDY FAIZAL ARIFianto

L200080093

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Ace Nendawan
29/3/2019 · Dosen Pembimbing



Heru Supriyono, M.Sc., Ph.D.

NIK. 970


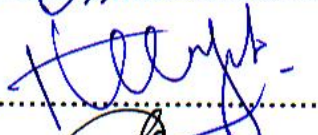

HALAMAN PENGESAHAN
APLIKASI PENJUALAN *GRIPTAPE* DENGAN
MENGGUNAKAN *INFINITEMONKEYS*
(Studi kasus di TOKO LUCKER)

Oleh :

DEDDY FAIZAL ARIFianto
L200080093

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari ~~Sabtu~~ *18 April 2017*...
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

- | | |
|--|---|
| 1. Heru Supriyono, M.Sc., Ph.D.
(Ketua Dewan Penguji) | (..... ) |
| 2. Hernawan Sulistianto, S.T., M.T
(Anggota II Dewan Penguji) | (..... ) |
| 3. Diah Priyawati, S.T., M.Eng
(Anggota II Dewan Penguji) | (..... ) |

Publikasi Ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal ~~18 April~~ *18 April 2017*

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Komunikasi dan Informatika


Husni Thamrin, M.T., Ph.D.
NIK. 706

Ketua Program Studi,
Informatika


Heru Supriyono, M.Sc., Ph.D.
NIK. 970

PERNYATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 27 Oktober 2017

Penulis



DEDDY FAIZAL ARIFANTO
L200080093



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

012/A.3-IL3/INF-FKI/IV/2017

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Tugas Akhir Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : DEDDY FAIZAL ARIFianto
NIM : L200080093
Judul : APLIKASI PENJUALAN GRIPTAPE DENGAN MENGGUNAKAN
INFINITEMONKEYS (Studi kasus di TOKO LUCKER)
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Tugas Akhir, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 21 April 2017

Biro Tugas Akhir Informatika



Endang Wahyu Pamungkas, S.Kom., M.Kom.

Originality

APLIKASI PENJUALAN GRIPTAPE DENGAN MENGGUNAKAN

BRI DEZIKY PAKAL

turnitin

20%

--

APLIKASI PENJUALAN GRIPTAPE DENGAN MENGGUNAKAN INFINITEMONKEYS (Studi kasus di TOKO LUCKER)

ABSTRAK

Skateboard di Indonesia sekarang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Banyak kalangan dari anak muda sampai orang tua pun sekarang banyak yang menggemari olahraga ini. Tetapi saat ini belum banyak fasilitas berupa aplikasi untuk mendukung olahraga ini. Maka dari itu penulis ingin membuat sistem *e-commerce* untuk aplikasi penjualan *griptape* untuk memfasilitasi para penggemar skateboard. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memudahkan para pembeli dalam memilih *griptape* dengan gambar yang tersedia pada aplikasi tersebut. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)* mulai dari mencari data serta informasi mengenai *griptape* yang akan dijual dengan mewawancarai para pengguna skateboard. Kemudian data yang di peroleh di *upload* menggunakan *infinitemonkeys*. Adapun sistem *e-commerce* yang di gunakan adalah dengan *infinitemonkeys* yaitu suatu aplikasi untuk membuat aplikasi secara mudah dan *opensource*. Sehingga dapat mempermudah para skateboarder memilih *griptape* yang di inginkan. Hasil penelitian ini meliputi sistem *HTML5* yang berisi tentang jenis *griptape skateboard* yang akan dijual oleh Toko Lucker dan bagai mana cara memesan dan membeli *griptape* tersebut.

Match Overview

1	Submitted to Universitas ... Student paper	6%
2	publikasifilmiah.ums.ac.id Internet source	4%
3	www.jurnal.uad.ac.id Internet source	2%
4	Submitted to Waterford ... Student paper	1%
5	eprints.binadarma.ac.id Internet source	1%
6	doi.org Internet source	1%
7	mkhuda.com Internet source	1%
	pt.scribd.com	10%

PAGE 1 OF 14

Text-Only Report

APLIKASI PENJUALAN GRIPTAPE DENGAN MENGUNAKAN INFINITEMONKEYS (Studi kasus di TOKO LUCKER)

ABSTRAK

Skateboard di Indonesia sekarang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Banyak kalangan dari anak muda sampai orang tua pun sekarang banyak yang menggemari olahraga ini. Tetapi saat ini belum banyak fasilitas berupa aplikasi untuk mendukung olahraga ini. Maka dari itu penulis ingin membuat *system ecommerce* yaitu aplikasi penjualan *griptape* untuk memfasilitasi para penggemar *skateboard*. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memudahkan para pembeli dalam memilih *griptape* dengan gambar yang tersedia pada aplikasi tersebut, Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *System Development Life Cycle*(SDLC), mulai dari mencari data serta informasi mengenai *griptape* yang akan dijual dengan mewawancarai para pengguna *skateboard*. Kemudian data yang di peroleh di *upload* menggunakan *infinitemonkeys*. Adapun *system e-commerce* yang di gunakan adalah dengan *infinitemonkeys* yaitu suatu aplikasi untuk membuat aplikasi secara mudah dan *opensource*. Sehingga dapat mempermudah para *skateboarder* memilih *griptape* yang di inginkan. Hasil penelitian ini meliputi *system HTML5* yang berisi tentang jenis *griptape skateboard* yang akan dijual oleh Toko Lucker dan bagai mana cara memesan dan membeli *griptape* tersebut.

Kata kunci : Android, E-commerce, Infinitemonkeys

ABSTRACT

Skateboard in Indonesia is now experiencing very rapid progress. Many of the young children to the elderly are now many are fond of this sport. But now there are many facilities in the form of applications to support this sport. Thus the authors wanted to make ecommerce system is to facilitate the application of sales griptape skateboard enthusiasts. The purpose of making this application is to facilitate buyers to choose griptape with images provided on the application, the method used in the making of this application is a method of System Development Life Cycle (SDLC), ranging from the search for data and information on griptape be sold by interviewing the users skateboard. Then the data that was obtained uploads using *infinitemonkeys*. As for e-commerce system in use is with *infinitemonkeys* is an application to make the application easier and *opensource*. So as to facilitate the skateboarder choose griptape desired. The results of this research include *HTML5* system that contains the type griptape skateboard that will be sold by Shop Lucker and the like which way to order and buy the griptape.

KeywordsL: Android, E-commerce, Infinitemonkeys

1. PENDAHULUAN

Skateboard di Indonesia sekarang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Banyak kalangan dari anak muda sampai orang tua pun sekarang banyak yang menggemari olahraga ini. Dan sudah banyak kejuaraan tingkat nasional maupun lokal di kota-kota besar. Bahkan sekarang sudah ada atlet *skateboard* Indonesia yang sudah menjadi *skateboarding* profesional dan di akui oleh organisasi *skateboarding* dunia.

Griptape sendiri adalah lembaran kertas atau kain dengan perekat di satu sisi dan permukaan yang sama dengan kertas pasir halus seperti amplas, *Griptape* sangat membantu *skateboarder* dalam melakukan *trick* karena permukaan yang kasar dapat melekat dengan sepatu. Maka dari itu para *skateboarder* sering membuat gambar pada permukaan *griptape* karena sangat menarik untuk di lihat saat *skateboarder* melakukan *trick*.

Penjualan saat ini tergolong sangat laku di pasaran dan setiap bulan Toko Lucker mampu menjual sekitar 20 *griptape*. Permasalahan Toko Lucker yang di hadapi saat ini yaitu kurangnya pengetahuan para *skateboarder* tentang adanya *custom griptape*, peminat pembelian *griptape* tergolong sedikit, modal untuk melakukan promosi masih kurang,

Akan tetapi saat ini sangat sedikit toko yang menjual *griptape* dengan berbagai macam gambar yang menarik dan akses untuk membeli juga sangat susah. Maka dari itu Toko Lucker *custom griptape* menawarkan *custom griptape* dengan banyak pilihan, agar para *skateboarder* lebih menikmati cara bermain *skateboard* mereka.

Menurut Supriyono dkk (2014), pada saat ini *mobile phone* sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi seperti layaknya komputer sehingga sering disebut dengan *smart mobile phone* atau lebih dikenal dengan istilah *smartphone*. Sejauh yang peneliti ketahui, Pengembangan aplikasi pembelajaran ilmu Hadis untuk sistem operasi Android belum pernah dilaporkan sebelumnya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka pada penelitian ini akan dilakukan analisa, perancangan dan

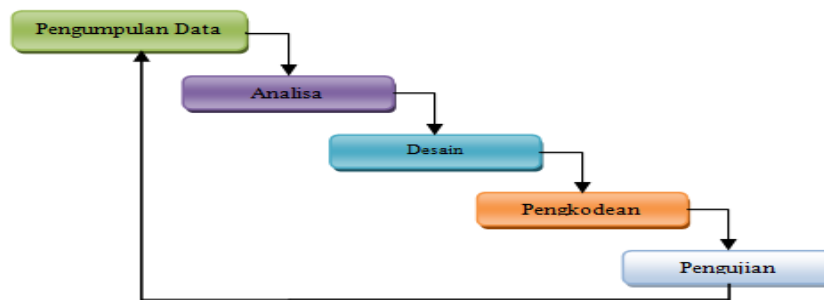
pembuatan aplikasi yang mampu membantu dalam mempelajari pengertian tentang ilmu Hadis dan dapat dilakukan melalui media mobile yang berbasis Android baik yang berupa smart phone maupun komputer tablet. Aplikasi yang dibuat akan diujikan pada berbagai jenis dan merk perangkat yang menggunakan sistem operasi Android untuk diketahui kehandalannya.

Menurut Sujalwo dan Indri (2012), Dewasa ini dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat khususnya yaitu perkembangan dunia internet, telah mengubah kegemaran orang untuk berbelanja secara *online e-commerce*. Akan tetapi, kebanyakan *e-commerce* hanya menjual barang milik toko online sendiri. Berdasarkan fakta ini, maka penelitian ini berupaya untuk membuat sistem *e-commerce* dalam bidang musik untuk penjualan album Compact Disk (CD) dan tiket konser, dimana produk tersebut berasal dari perusahaan rekaman dan promotor konser

Puspita dkk (2015) membuat Aplikasi Mobile Hijab Berbasis Android Hybrid untuk menampilkan informasi tentang gaya fashion berhijab, tutorial hijab dan artikel-artikel yang membahas masalah yg sering dialami oleh berbagai kalangan. Aplikasi ini dapat di akses secara *offline* maupun *online*. Tujuan dari penulisan ini adalah membuat sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang akan memberikan informasi kepada masyarakat khususnya masyarakat muslimah tentang gaya fashion berhijab dan panduan memakai hijab dengan cara sederhana namun tetap terlihat stylish dan tetap memenuhi syar'i dalam islam. Metode penelitian dimulai dengan mengumpulkan data dan informasi dari buku, majalah, dan internet yang dapat menunjang pembuatan aplikasi mobile ini. Pembuatan aplikasi ini dibangun pada *platform* komputer dengan menggunakan peralatan penunjang pembangunan perangkat lunak seperti Eclipse, Android SDK dan Phonegap, aplikasi ini tidak murni berbasis HTML / Javascript, juga tidak murni berbasis *Native Programming Language* maka selanjutnya aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam ponsel pintar atau *smartphone*.

2. METODE

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi penjualan griptape adalah *system development life cycle* (SDLC) atau *waterfall* dalam diagram alur yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *waterfall*

a. Pengumpulan data

Tahap ini merupakan tahap pencarian bahan apa saja yang dibutuhkan untuk penjualan *griptape*.

b. Analisis kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap menganalisis kebutuhan baik berupa data dan materi, dengan cara mewawancarai pemilik Toko Lucker yang menjual *griptape* dan data yang diperlukan untuk membuat aplikasi.

c. Desain

Tahap ini merupakan tahap merancang system dengan menggunakan *infinitemonkeys*.

d. pembangunan system

Pada tahap ini penerapan rancangan yang telah di buat dan penerapan terhadap aplikasi tersebut sebagai dasar pada aplikasi tersebut.

e. Pengujian system

Tahap pengujian system merupakan tahap yang dilakukan penulis untuk menguji aplikasi telah berjalan sesuai dengan kebutuhan atau tidak.

2.1 CARA PEMBUATAN

Berikut ini merupakan proses pembuatan aplikasi online Toko Lucker dan alat alat yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut .

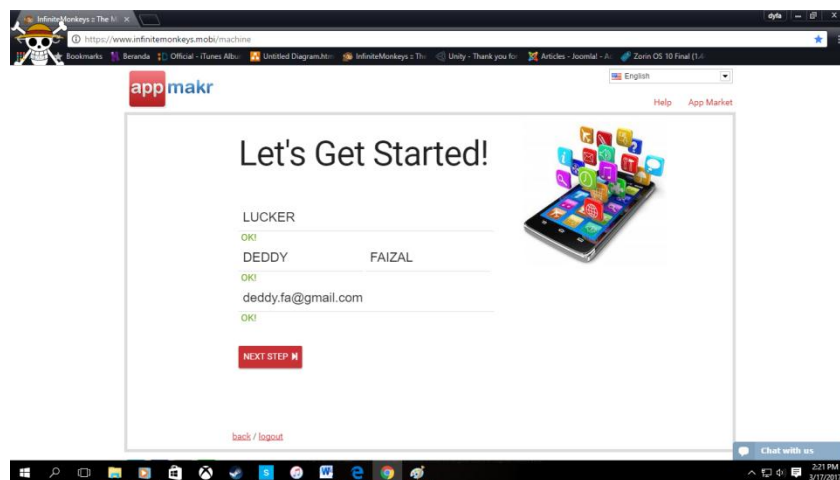
Alat-alat:

- a. PC atau laptop
- b. Koneksi Internet
- c. Aplikasi browser (Google Chrome)
- d. *Smartphone*

Proses pembuatan aplikasi online Toko Lucker menggunakan *infinitemonkeys* adalah sebagai berikut

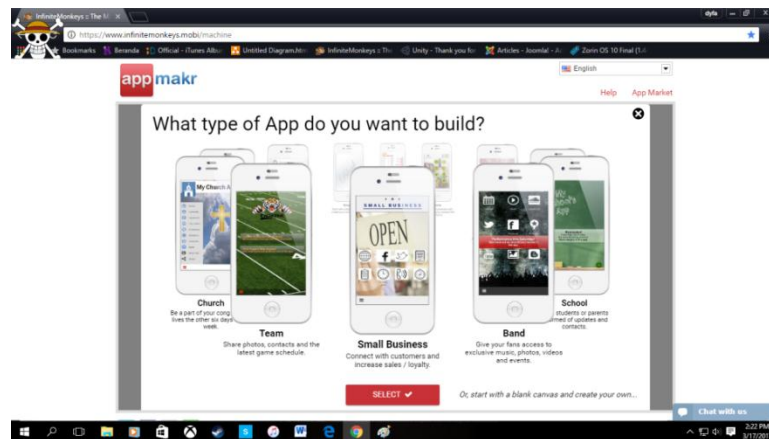
1) Buka *infinitemonkeys*

Halaman depan adalah untuk menuliskan nama toko dan memasukkan *email* untuk konfirmasi *Infinitemonkeys* dapat terlihat pada Gambar 2.



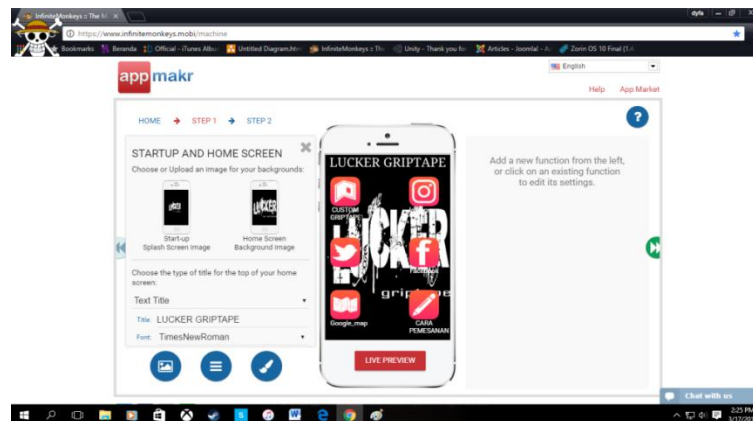
Gambar 2. Halaman depan *infinitemonkeys*

- 2) Membuat tipe aplikasi yang akan di buat, terdapat banyak tipe aplikasi *smartphone* yang ada pada *infinitemonkeys* dan penulis memilih *small bussines* karena saya membuat aplikasi penjualan. Tipe aplikasi yang akan di buat dapat dilihat pada Gambar 3



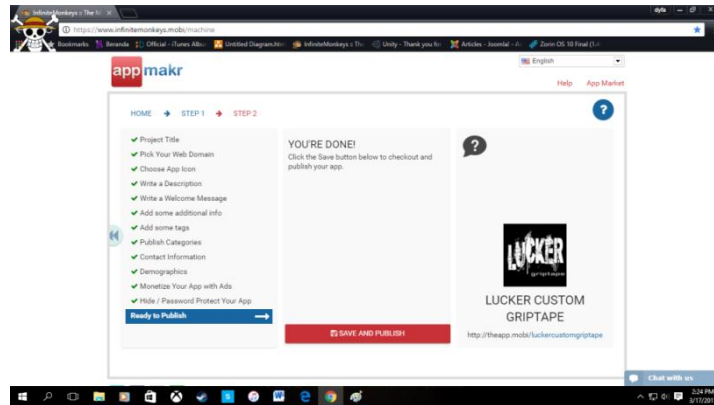
Gambar 3. Tipe aplikasi

- 3) Menu step 1 adalah tahapan untuk mengubah gambar tampilan warna, menu dan apa saja yang dibutuhkan aplikasi. Menu step 1 terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Menu step 1

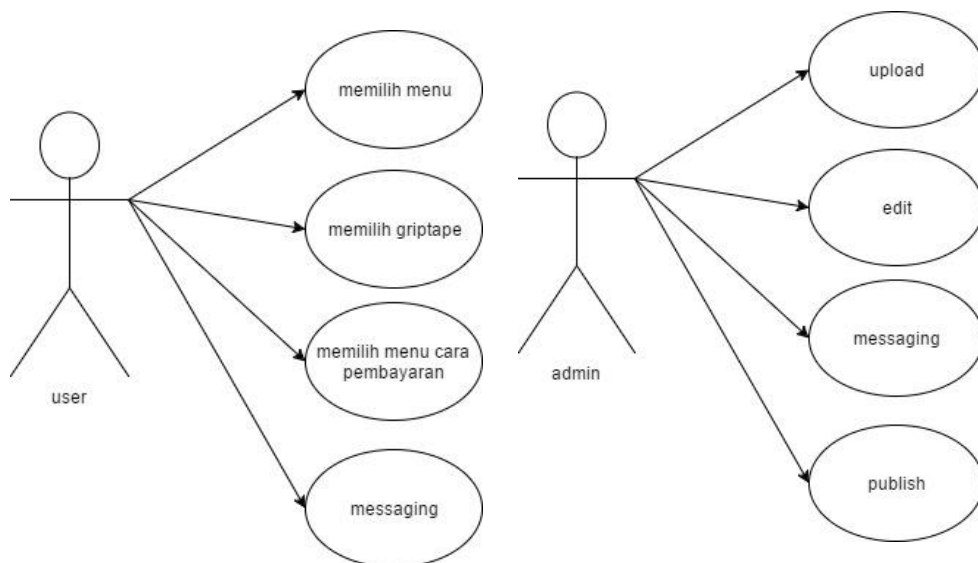
- 4) Menu step 2 adalah tahapan penulisan nama aplikasi, *icon aplikasi*, *domain* dan tipe aplikasi yang akan di *publish*. Menu step 2 terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Menu step 2

Use case

System ini memiliki dua aktor yaitu admin dan pengguna biasa. *Use case* pada aplikasi ini memiliki 6 menu akses yaitu *custom griptape*, facebook, instagram, twitter, google map dan cara pembayaran. *Use case* Diagram dapat terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram *Use case*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Aplikasi

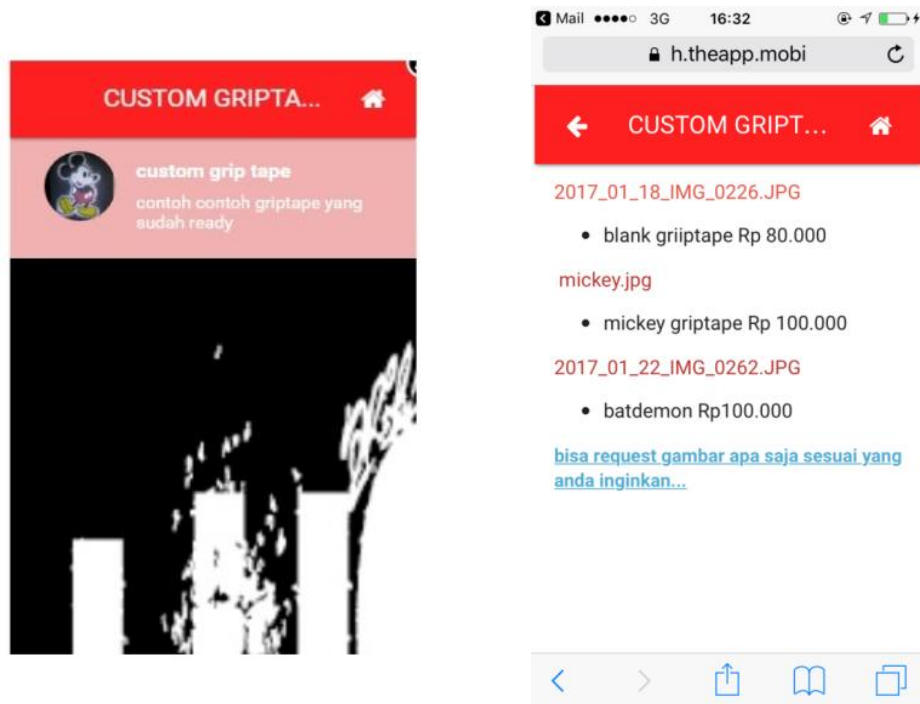
Hasil aplikasi dari penelitian ini adalah aplikasi penjualan *griptape* pada Toko Lucker *custom griptape*. Aplikasi ini dibuat agar memudahkan para *skateboarder* untuk memilih *griptape* yang sesuai dengan gambar yang mereka inginkan. Pada menu *custom griptape* terdapat beberapa jenis *griptape* dengan berbagai macam gambar yang menarik.

Menu utama terlihat pada Gambar 7



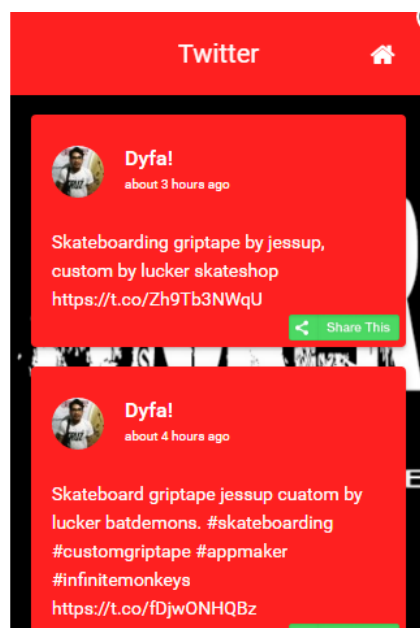
Gambar 7. Tampilan menu utama.

Menu pada *custom griptape* terlihat pada Gambar 8.



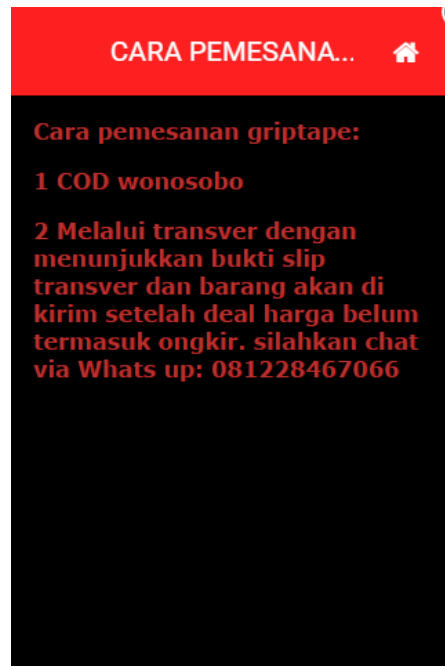
Gambar 8. *Custom Griptape*

Menu Twitter terlihat pada Gambar 9



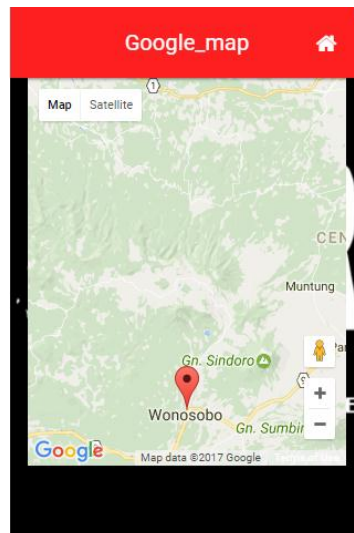
Gambar 9. Twitter

Menu cara pemesanan terlihat pada Gambar 10



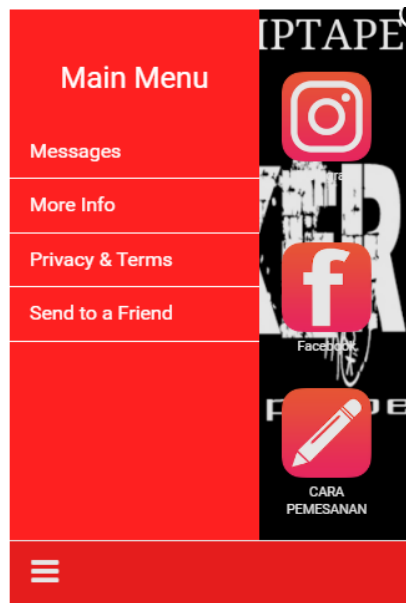
Gambar 10. Cara Pemesanan

Menu google map terlihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Map

Main menu terlihat pada Gambar 12



Gambar 12. Main Menu

Keterangan main menu sebagai berikut: *messages* untuk mengirim pesan kepada *admin*, *more info* tentang info lebih lanjut mengenai aplikasi, *privacy and term* syarat dan ketentuan pembeli, *send to a friend* adalah share aplikasi tersebut kepada teman

3.2 Pengujian system

Tahap pengujian system dengan menggunakan metode *internal black box* apakah hasil sesuai atau tidak. Adapun hasil akan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Internal black box*

NO	INPUT	FUNGSI	OUTPUT	HASIL
1.	Klik aplikasi lucker <i>griptape</i>	Menjalankan aplikasi	Menampilkan halaman awal (<i>griptape</i> , facebook, twitter, instagram googlemap, cara pembayaran)	Baik
2.	Klik menu <i>custom griptape</i>	Memilih menu <i>custom griptape</i>	Menampilkan halaman <i>custom griptape</i>	Baik
3.	Klik menu instagram	Memilih menu instagram	Menampilkan halaman instagram	Baik
4.	Klik menu facebook	Memilih menu facebook	Menampilkan facebook lucker <i>custom griptape</i>	Baik
5.	Klik menu twitter	Memilih menu twitter	Menampilkan twitter Toko Lucker <i>custom griptape</i>	Baik
6.	Klik menu google map	Memilih menu google map	Menampilkan lokasi Toko Lucker <i>custom griptape</i> pada google map	Baik
7.	Klik menu cara pemesanan	Memilih cara pemesanan	Menampilkan cara pemesanan lucker <i>custom griptape</i>	Baik

Cara menguji aplikasi ini adalah dengan cara mencoba aplikasi tersebut pada *smartphone*.

Pengujian oleh calon pengguna aplikasi

- Pemilik Toko Lucker sangat puas dengan adanya aplikasi tersebut karena tidak memakan banyak tempat untuk item yang dijual dan

pembeli dapat memilih lebih banyak varian yang ditawarkan karena terdapat gambar item yang dapat di pilih pembeli.

- Calon pembeli sangat terbantu dengan adanya aplikasi tersebut karena pembeli tidak perlu ke toko tersebut karena dapat memilih item di manapun.

4. PENUTUP

Dari hasil pembuatan dan pengujian promosi griptape pada Toko Lucker ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aplikasi penjualan *griptape* dengan menggunakan *infinitymonkey* ini berjalan dengan baik
- b. Pengoprasian aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada *smartphone* berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Himawan, Asep Saefullah, S. S. (2014). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E- Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif. *Scientific Journal of Informatics*, 1(1), 53–64.
- Pujastuti, E., & Winarno, W. W. (2014). Pengaruh e-commerce Toko Online Fashion Terhadap Kepercayaan Konsumen. *Citec Journal*, 1(2), 5771.
- Puspita, R. (2015). Aplikasi Mobile Hijab Berbasis Android Hybrid. *Prosiding seminar nasional saint dan teknologi fakultas teknik Unwahas* 1(1), 106–111.
- Sujalwo dan Indri Sulistyawati. (2012). Simulasi E-Commerce Pada Online Music Store. *KomuniTi*, Vol.IV No.1. 53-68
- Supriyono, Heru. Nur Saputra, Ardhiyatma. Sudarmilah, Endah. Darsono, Ruswa.(2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 8(2), 907–920.

Suhas Holla dan Mahima M. Katti. (2012). Android Based Mobile Aplikasi Development And Its Security. *International Journal of Computer Trends and Technology* 3 (3). 486-490.